

# Allenatore, atleta, ambiente: il modello delle 3A

## Progettare ambienti di apprendimento

### Coach, athlete, environment: the 3A Model

### Design learning environments

Daniela Maggi

Università telematica Pegaso Napoli  
[daniela.maggi@pegaso.it](mailto:daniela.maggi@pegaso.it)

#### ABSTRACT

It is here presented a new educational model called the model 3A (coach, athlete and environment), in code: M3A, whose third cornerstone – the environment – is to be understood more specifically as a learning environment. This aspect, along with the relational structure and substantially systemic model, constitutes the contribution of greater originality of the work and provides significant contributions to the ontological definition or at least the semantic clarification of the terms most frequently used in practice and in the theories regarding the athlete, the 'workout, the same condition of the sport. This gives rise to the proposal to criteriologia for the design and evaluation of educational interventions to be carried out with a view to training pedagogy.

Viene qui presentato un nuovo modello didattico denominato Modello delle 3 A (allenatore, atleta e ambiente), in sigla: M3A, il cui terzo cardine – quello dell'ambiente – è da intendersi più specificamente come ambiente di apprendimento. Questo aspetto, insieme alla struttura relazionale e sostanzialmente sistemica del modello, costituisce l'apporto di maggiore originalità del lavoro ed offre significativi contributi alla definizione ontologica o almeno alla precisazione semantica dei termini più frequentemente adoperati nella pratica e nelle teorie riguardanti l'atleta, l'allenamento, della condizione stessa dell'attività sportiva. Nasce da qui la proposta di criteriologia per la progettazione e per la valutazione di interventi educativi da realizzare nella prospettiva di una pedagogia dell'allenamento.

#### KEYWORDS

Learning Environment, Sports, Athlete, Education, Coach.  
Ambiente di Apprendimento, Sport, Atleta, Educazione, Allenatore.

## Introduzione

Molto spesso nella discussione, anche in ambito specialistico, persino in contesti scientifici controllati, quando si discute della prestazione sportiva si fanno valutazioni estremamente riduttive che tengono conto, sì, della prestazione, del miglioramento della prestazione, delle condizioni di esercizio, dei contesti di esercizio, ma risultano prive di un elemento capace di unificare tutti questi dati, che pure sono importanti, e soprattutto manca la consapevolezza che a preparare la prestazione sportiva concorre un'attività che non possiamo liquidare con la sola parola *allenamento*, perché l'allenamento ben fatto, l'allenamento rispettoso della persona è comunque e in ogni caso un *apprendimento*.

Questa è la prima considerazione, il primo problema; il secondo problema discende dal primo. Se abbiamo a che fare con degli apprendimenti dobbiamo verificare se, per caso, e noi pensiamo che sia proprio così, non si possa avere un miglioramento della resa e quindi anche un miglioramento quali-quantitativo della prestazione quando e se si riesce a tener sotto controllo *tutte* le componenti dell'apprendimento, che, evidentemente, non sono soltanto motorie.

La terza considerazione va al di là delle prime due e le ingloba in qualche modo. Noi ipotizziamo e riteniamo che sia fondamentale, per dare rilevanza didattica all'attività dello sportivo, per dare pienezza a quello che abbiamo chiamato apprendimento e per ottenere il massimo delle prestazioni da parte dell'atleta, nel rispetto della persona e della sua autonomia, stabilire un nesso relazionale tra tutti questi aspetti, nesso che non deve essere costruito dall'esterno, perché in qualche modo è già nella situazione, ma attende d'essere valorizzato. E proprio allo scopo di valorizzare questo nesso abbiamo voluto proporre e proponiamo un modello che è al tempo stesso euristico, operatorio e didattico. Lo chiamiamo *Modello delle 3 A* (Allenatore, Atleta, Ambiente).

Si tratta di un modello di insegnamento-apprendimento, nuovo, che va ad allargare la visione dello sport per spingerla oltre l'addestramento ed anche al di là dell'apprendimento della tecnica o della tattica sportiva; supera la mera preparazione per la competizione e pone attenzione sia alla relazione educativa tra allenatore/atleta, che alla socializzazione tra atleti e atleti e colloca il rapporto tra allenatore, atleti e ambiente all'interno di scambi transattivi di apprezzabile spessore.

Pensiamo che questo modello sia un modello *euristico* perché puntando l'attenzione sulla relazione ci collochiamo in una condizione, in una prospettiva di analisi che recupera la dimensione di sistema e diventa quindi, come vedremo, produttiva di una criteriologia scientifica. Ed è anche un modello operatorio perché permette, nella progettazione delle attività, di dare alle attività medesime una prospettiva olistica e quindi sistemica, e perciò una prospettiva che tutto ingloba e nulla trascura mantenendo la persona al centro dell'attenzione.

Operando in questo modo abbiamo ottenuto un modello di insegnamento-apprendimento che abbiamo cominciato a sperimentare nel settore sportivo giovanile dilettantistico, dove più importante si fa l'onere di superare la sola formazione tecnico/tattica dell'allenatore sportivo e delle professionalità coinvolte nella progettazione del contesto di allenamento.

### 1. Sport: un laboratorio di apprendimento

La *messa a fuoco del problema* consente di segnalare, sul versante della ricerca, alcuni punti nodali. In particolare l'esame della letteratura scientifica e la valutazione critica delle cosiddette buone prassi fa emergere alcune criticità in gran

parte riconducibili alla mancanza di una visione davvero *sistemica* dello sport e principalmente delle attività di formazione legate allo sport per le quali, oltre tutto, non si dispone ancora di una controllata criteriologia per la progettazione e per la valutazione di interventi educativi e programmi di allenamento efficaci. Tutto ciò porta all'*ipotesi* che lo sport possa costituire (o possa esso stesso costituirsi come) un *laboratorio di apprendimento* i cui contenuti prevalenti non sono di tipo motorio: un laboratorio che pone attenzione non già o non soltanto sulle caratteristiche della motricità, ma sulla totalità dei contrassegni dell'*identità personale* e dell'*identità sociale* della persona. Ciò che si è perso anche nello sport dilettantistico forse a causa dello sport agonistico. Quando diciamo laboratorio, pensiamo a qualsiasi attività didattica che presenti carattere di *apprendimento attivo* e dell'*imparare facendo* (Perucca, 2006). Il laboratorio non è tale, ma si fa tale in ragione della qualità dell'attività (ad esempio lo sport, una palestra). È ovvio che la squadra sportiva lavora anche come un gruppo di lavoro. Così inteso, lo sport deve essere progettato con competenze specifiche e soltanto in questo modo sarà ben programmato e organizzato. Sulla base di una visione di allenamento inteso come un processo pedagogico nel quale si supera la visione di semplice addestramento al gesto tecnico- motorio e tenuto conto che attraverso queste attività si sviluppano fondamentali valori educativi e che ha grande rilievo la relazione di reciprocità (Isidori, Fraile 2012), si arriva facilmente alla produzione del *Modello delle 3 A (M3A)* che, come abbiamo detto, ha come fulcro di attenzione tre aspetti fondamentali dell'intero settore sportivo:

- l'*allenatore*,
- l'*atleta*,
- l'*ambiente* (inteso come contesto di allenamento e come ambiente di apprendimento).

Il modello delle 3 A è fondato:

- sulle *competenze dell'allenatore* e sull'esercizio della sua professionalità
- sulla valorizzazione dell'*atleta*, percepito e considerato nella sua identità di persona
- su una *specifico concezione di apprendimento*,
- sulla *progettazione pedagogica e strutturale dell'ambiente* in cui allenatore e atleta saranno immersi.

Nel considerare il contesto di allenamento come ambiente di apprendimento si va a segnalare l'esistenza di un legame molto stretto tra l'*ambiente* inteso come *sistema architettonico*, come spazio, e l'ambiente inteso come *ambiente di apprendimento* dove poi l'apprendimento si traduce anche in attività produttive. È essenziale comprendere che il punto di vista architettonico non può essere scisso dagli aspetti pedagogici e psicologici e quindi anche dalle emergenze relazionali, culturali, storiche, sociali che caratterizzano quello spazio.

Nel modello (M3A) consideriamo l'allenamento in primo luogo come una pratica educativa che veicola valori connessi allo sport, alla società, alla persona umana, la qualcosa postula, evidentemente, la necessità di interpretare la figura dell'allenatore anche come un educatore esperto dei saperi della comunicazione educativa (Lombardozzi, Musella, Balducci, Barigelli 2001).

Nonostante lo sport e l'allenamento siano intesi come prodotto o come costruzione sociale e quindi come attività soggetta al cambiamento, potrà essere pratica educativa e salutare soltanto in base a come si realizza e come questa pratica viene attuata, in quanto lo sport è molto di più di una pratica fisica in senso stretto, è

fondamentalmente una pratica sociale. È necessario tenere presenti i tre pilastri dello sport oltre alle interazioni tra loro e cioè: il contenuto, ad esempio lo sport e la salute intesa anche come stili di vita; i destinatari, nel nostro caso gli adolescenti; il contesto (Isidori, Fraile 2012). Pensare che lo sport sia sano di per sé risulta un'idea semplicistica in quanto non considera il tipo di sport, il modo e il luogo in cui viene praticato e soprattutto il modo in cui viene insegnato ed appreso. L'allenamento, nella logica del M3A, è definito come accompagnamento e pratica personalizzante, allontanandosi dalla concezione di allenamento come pratica che si occupa solo di carichi di volume e di sollecitazioni motorie; si tratta di un allenamento educativo da interpretarsi in una prospettiva pedagogica di tipo interdisciplinare, che assume come fine il benessere della persona nella sua dimensione olistica e nella considerazione del suo *continuum* esistenziale (Isidori, Fraile 2012, 108). Nell'ottica pedagogica l'approccio motorio e la concezione di allenamento, quale processo d'insegnamento/apprendimento, mettono in risalto la possibilità di avere uno sviluppo "multilaterale" (Isidori, Fraile 2012, 113) e l'allenatore è visto come un facilitatore di apprendimenti attraverso l'adozione di uno stile d'insegnamento attivo, basato sull'osservazione e sull'interpretazione della pratica e del contesto dove questa si sviluppa (Isidori, Fraile 2012, 139). È essenziale per il M3A partire dalla constatazione che soggetto e ambiente sono da intendersi come parti interagenti di un unico sistema, in un tutto interconnesso (Paparella, 1988, 28). L'interesse dimostrato nel modello delle 3 A verso il contesto è riferibile anche alla constatazione che l'azione motoria non è mai svincolata dal suo ambiente e che le caratteristiche funzionali dei sistemi emergono dalle relazioni organizzative tra le parti e il loro contesto specifico (Isidori, Fraile 2012, 254). Per questa ragione è necessario porre attenzione sugli aspetti microscopici, ma anche macroscopici dei sistemi (Isidori, Fraile 2012, 255-256). Nell'allenamento è necessario sviluppare la produzione di modelli di azioni motorie autorganizzate. L'allenatore ha quindi il compito di favorire quest'autorganizzazione, cioè sarà un facilitatore del processo di adattamento dell'atleta all'ambiente in cui si situa (Isidori, Fraile 2012, 258). Il punto di vista sistemico del M3A cambia la comprensione del rendimento nello sport, il significato della competizione, le strategie per affrontarla e il ruolo educativo degli allenatori, trasformando così la pedagogia che studia l'allenamento in una scienza bio-culturale. Possiamo certamente definire il "processo di allenamento" come un continuo adattamento che l'atleta deve compiere affinché il suo organismo possa rispondere in modo adeguato agli sforzi richiesti dalla pratica di una specialità sportiva (Lombardo, Musella, Balducci, Barigelli 2001, 71), sempre che l'allenatore non perda mai di vista l'atleta e le sue esigenze come persona situata in uno specifico contesto storico culturale e relazionale. Per queste ragioni l'allenatore assume il compito di programmare i contenuti e la scansione temporale dell'allenamento, in ragione di fini che sono di carattere generale. Si tratta non già di pianificare, ma di progettare uno stile di vita secondo una logica che fa della relazione interpersonale un elemento di contesto essenziale tanto quanto l'universo socio culturale che vi si affaccia. L'allenatore sportivo è colui il quale negli anni è stato visto come figura centrale per l'educazione dei giovani, delle nuove generazioni, come un mentore, un facilitatore e un accompagnatore nel processo di sviluppo delle persone. Non era e non è soltanto colui che insegna la tecnica o la tattica sportiva, ma anche l'esempio a cui tendere, rappresentante di valori, modello di disciplina e di autocontrollo. Gli allenatori più esperti, considerati più saggi e spesso denominati "maestri", diventano maestri di vita, incarnano ideologie e regole. Il movimento fisico risponde al mito del corpo, ma è la relazione tra l'atleta e il proprio allenatore a corrispondere agli orizzonti educativi che più ci interessa mettere in risalto.

## 2. L'ambiente di apprendimento nel M3A

Secondo il M3A, lo sport è reso educativo non soltanto dall'atto sportivo, dalla forza del movimento o dall'uso della tattica e dalle relazioni con i pari e con il coach ma anche dal contesto in cui l'attività motoria ha luogo. In tal senso converrà parlare di un ambiente di apprendimento sportivo-educativo che potrà essere definito specificando e precisando le componenti costitutive di un ambiente di apprendimento e che lo determinano come *setting educativo*, e quindi anche come *setting sportivo*. I fattori che caratterizzano il *setting sportivo* e che vanno a definirne il profilo educativo sono:

- Il rapporto continuativo con un adulto di riferimento, l'allenatore;
- L'ordine e la disciplina frutto di regole e non di norme e quindi in prospettiva di autocontrollo;
- Il rispetto delle regole sia del gioco sia del comportamento in campo;
- L'insegnamento e l'apprendimento che hanno per oggetto un particolare sport;
- La verifica/selezione che precede e segue la competizione;
- La vittoria/sconfitta come dispositivo di consapevolezza di sé;
- La volontà di migliorare e la necessità di trovare motivazione all'impegno (Far-  
nè 2008).

È all'interno di questo *setting* che viene a instaurarsi una relazione non più soltanto potenzialmente educativa (Isidori, Fraile 2012, 202/203), ma essenzialmente e fondamentalmente educativa. Fulcro di tutto il discorso è il concetto di "*apprendimento*", quel fatto sociale non connotato sequenzialmente, che necessita quindi di una progettazione di "ambienti significativi" e intenzionali che andranno a formare le competenti intelligenze plurali utilizzate nel "contesto".

Il M3A è un modello dinamico, rappresenta non già una situazione, ma dei processi, descrive non tanto dei nuclei operativi quanto degli attori che interagiscono fra loro. Il nucleo centrale del modello è infatti la relazione; anzi, il flusso degli scambi relazionali. Per interpretare al meglio questi interni dinamismi, utilizzando anche il contributo che viene dalle moderne teorie costruttiviste, conviene sottolineare sempre che l'apprendimento è un'attività che si connota come collaborativa e attiva e in cui viene attribuito un ruolo di primo piano alla partecipazione e all'interazione con l'ambiente circostante. Se affermiamo che gli ambienti di apprendimento dovrebbero essere strutturati in modo da coinvolgere gli studenti nel processo di costruzione della conoscenza, in termini analoghi di dobbiamo esprimere quando si tratti di progettare e gestire gli ambienti di apprendimento sportivo-educativo. A questo proposito può tornare utile considerare quattro dimensioni: contesto, costruzione, collaborazione, conversazione. Diviene utile analizzare le componenti di un ambiente di apprendimento. Secondo Wilson (Wilson 1996,3-8) gli elementi primari e fondamentali che definiscono tale ambiente sono: lo studente, nel nostro caso potremmo dire l'atleta, e un *setting* o spazio dove l'allievo agisce usando strumenti, raccogliendo e interpretando informazioni, interagendo eventualmente con altri (Varisco 2002), in questo caso il contesto di allenamento. Un ambiente di apprendimento è quindi composto da:

- Uno spazio fisico (un'aula, un laboratorio, una palestra, una ludoteca, ecc.);
- Un insieme di attori che agiscono al suo interno (studenti, insegnanti, istruttori, adulti);

- Un set di comportamenti concordati;
- Una serie di regole o vincoli assegnati, o che gli attori possono definire collaborativamente per la regolamentazione dei comportamenti;
- Compiti e attività concordati e assegnati;
- Tempi di operatività determinati e distribuiti;
- Un set di strumenti o artefatti che possono essere oggetto di osservazione, lettura e argomentazione ovvero di manipolazione operatoria o intrinseca all'oggetto, o cognitiva ed estrinseca a esso;
- Un insieme di relazioni che legano tra loro, in maniera più meno dinamica i vari attori che operano nell'ambiente;
- Un clima che nasce non solo dalle modalità di svolgimento dei compiti e tra gli attori ma anche dalle modalità di svolgimento dei compiti e delle attività;
- Un insieme di aspettative e interpretazioni concettualmente concordate;
- Un modo di vedere sé stessi (bambini, ragazzi, ecc.) Come studenti;
- Lo sforzo mentale attivato nei processi di apprendimento.

I fattori sopraelencati non vanno considerati isolatamente, bensì come un insieme di elementi correlati, per cui la totalità dell'ambiente è sempre qualcosa di più e di diverso della pura somma delle sue parti (Varisco 2002, 155-156). Ogni condizione indicata nell'elenco precedente sembra, a nostro parere, perfettamente adattabile a un contesto di allenamento, tanto da poter arrivare a parlare di una palestra o di un impianto sportivo come un ambiente di apprendimento, la qualcosa aiuta anche a capire che ciò che conte di più in un contesto di questo tipo è la sua diponibilità a rendersi permeabile a quei flussi transattivi che il progetto educativo presuppone e che l'esperienza valorizza.

Il M3A pone attenzione alla possibile corrispondenza tra l'idea di conoscenza e la specifica interpretazione dell'insegnamento-apprendimento, infatti, se pensiamo alla conoscenza come ai significati che una persona costruisce attraverso l'interazione con l'ambiente allora tenderemo a concepire l'insegnamento come un intervento rivolto ad incoraggiare il progetto dello studente con strumenti e risorse dentro un ambiente che ne disponga e che ne faciliti la fruizione (Wilson 1996,4). Questa visione porta, a nostro avviso, a un modello d'insegnamento-apprendimento proprio dell'ambito sportivo (e soprattutto del settore giovanile), che sia fondato sulle competenze dell'allenatore, su una specifica concezione di apprendimento e sulla progettazione educativa e strutturale dell'ambiente in cui ciascuno risulta immerso, favorendo l'interazione e quindi la conoscenza e lo sviluppo di ulteriori competenze. L'interazione con l'ambiente sociale è decisiva per lo sviluppo e l'interiorizzazione di funzioni cognitive e psichiche, soprattutto in relazione al concetto di *zona di sviluppo prossimale*, ovvero quell'area cognitiva di supporto esperto fornita dall'adulto nella quale il bambino può spingersi oltre il suo livello di conoscenza attuale (Vygotskij, 1931). L'ambiente sociale può essere rappresentato anche da ciò che il giovane atleta vive nel suo contesto di allenamento. Argomentando intorno al costruito di ambiente, il M3A porta in sé richiami a un settore non comunemente collegato all'ambito sportivo: l'Architettura. *Come uniamo il concetto di ambiente di apprendimento ai riferimenti architettonici?*

Se riteniamo che la qualità dell'ambiente in cui viviamo sia fondamentale per il nostro benessere non possiamo non interrogarci sul rapporto tra architettura e ambiente e di conseguenza tra ambiente e benessere. Alain De Botton, scrive: "(...) la sensibilità per l'architettura presenta aspetti problematici. Se basta una stanza a modificare il nostro sentire, se la nostra felicità può dipendere dal colore delle pareti o dalla forma di una porta, che cosa ci accadrà nella maggior parte dei



luoghi che siamo costretti a guardare e abitare? Che cosa proveremo in una casa con finestre che ricordano quelle delle prigioni con tappeti macchiati e tende di plastica? È per evitare un'angoscia permanente che siamo tentati di chiudere gli occhi davanti a gran parte di ciò che ci circonda, perché non si è troppo lontani da macchie di umidità e crepe nel soffitto, città cadenti e cantieri navali rugginosi. Non ci si può lasciare influenzare da un ambiente che non abbiamo i mezzi per migliorare e non esserne consapevoli. In fin dei conti non importa molto che aspetto hanno gli edifici, che cosa c'è sul soffitto o come è stata trattata una parete" (De Botton 2006, 11). Il M3A segue una logica multidisciplinare anche in riferimento all'ambiente di apprendimento sportivo che dovrà quindi essere progettato a livello architettonico in maniera idonea ai dettami finora esposti.

In tal senso prendere sul serio l'architettura richiede da parte nostra enormi sforzi; richiede che ci si apra all'idea di lasciarsi influenzare da ciò che ci circonda e significa ammettere che l'ambiente è un fattore importante, basilare della vita di tutti. L'ambiente in cui trascorriamo il nostro tempo, svolgiamo le nostre attività, siano esse lavorative, ricreative, religiose, sanitarie, sportive influenza inconsciamente il modo stesso in cui esse vengono svolte o vissute. È facilmente dimostrabile e osservabile che un uomo medio trascorre molto del suo tempo in ambienti chiusi, infatti le case, le scuole e gli uffici sono i luoghi in cui, costretti o meno, occupiamo gran parte della nostra vita. E, purtroppo, fuori da questi, la situazione sembra non migliorare: le città, costruite sulle esigenze del traffico e della mobilità, con il loro cemento, sembrano aver lasciato ai loro margini gli spazi naturali, rimasti relegati in zone circoscritte ben precise come i parchi, gli zoo e le riserve naturali. Ecco quindi che, alcuni luoghi possono acquisire valenze e ruoli che fino a ieri, negli stereotipi di definizione non hanno mai assunto (Denaro, 2010-2011). Ad esempio un impianto sportivo può diventare un polmone verde, può diventare un'oasi di relax, può rispondere ai bisogni di socializzazione non soltanto degli atleti in campo, ma per tutta la comunità che può diventare parte attiva, oppure una scuola può essere un luogo dove poter trascorrere non soltanto le ore scolastiche, ma anche quelle extra scolastiche modificando però radicalmente il concetto di ambiente.

Vi è un legame molto stretto tra l'ambiente inteso come *sistema architettonico*, come spazio, e l'ambiente inteso come *ambiente di apprendimento*, dove poi l'apprendimento si traduce anche in attività produttive. Se consideriamo ad esempio le scuole e le palestre, ognuno di noi, se da un lato deve apprendere dall'altro poi deve anche produrre, restituire al docente o all'allenatore il frutto del suo apprendimento, dando il via a quel processo circolare e reciproco di cui tanto si discute.

L'evoluzione o involuzione del concetto di spazio, di ambiente, di edificio ha portato come risultato che, nella maggior parte dei casi, non ci s'interroga più sulla funzione di una costruzione e su chi sarà a viverlo, ma si pone l'attenzione soltanto sul modo in cui esso deve essere costruito. Il M3A ha l'obiettivo di superare le attuali concezioni di ambiente connesse agli impianti sportivi e quindi ai contesti di allenamento. Si ritiene che il principale contributo di Le Corbusier<sup>1</sup> all'architettura moderna consista nell'aver concepito la costruzione di abitazioni

1 Le Corbusier, pseudonimo di Charles-Edouard Jeanneret-Gris (La Chaux-de-Fonds, 6 ottobre 1887 - Roquebrune-Cap-Martin, 27 agosto 1965), è stato un architetto, urbanista, pittore e designer svizzero naturalizzato francese.

ed edifici come fatti per l'uomo e costruiti a misura d'uomo, ma proprio quest'aspetto, oggi, viene considerato marginale e l'esempio più eclatante si riscontra nella progettazione di impianti sportivi così come in quella delle istituzioni scolastiche. Purtroppo l'unica attenzione posta nel realizzare un edificio destinato ad accogliere un numero di persone che contemporaneamente svolgono attività fisica o più in generale attività di apprendimento è nel freddo rispetto di ciò che la normativa di settore richiede. Ecco quindi che il progetto viene svuotato completamente di tutti quegli aspetti sociali, umani ed emozionali che dovrebbe invece ritenuti prioritari. In buona sostanza, se è vero che la nozione di ambiente di apprendimento ci porta al di là del dato architettonico, è anche vero che la configurazione architettonica ed urbanistica possono facilitare o inibire la permeabilità dell'edificio a ciò che edificio non è. Possono lasciare spazio alle emergenze culturali e relazionali o possono invece costringerle e quasi bloccarle.

Il Modello qui proposto porta con sé una ventata di speranza che questi aspetti culturali possano essere tenuti presenti, con l'aiuto delle diverse discipline inerenti allo sport e con la creazione di una rete solida tra gli enti sportivi e i centri di ricerca e di formazione. La progettazione architettonica dovrebbe, in questa linea di principi, facilitare l'armonia tra l'uomo e la natura, indurre un nuovo sistema di equilibrio tra ambiente costruito e ambiente naturale (Archimagazine 2015), attraverso l'integrazione dei vari elementi inseriti dall'uomo (costruzioni, arredi ecc.) e quelli naturali del sito. Tutti diventano parte di un "unicum" interconnesso organismo *spazio-architettonico-sociale-educativo*. Si può in un certo senso sostenere che si tratterebbe di una "architettura organica" (Wright 1908), di cui è conveniente elencarne i principi fondamentali:

- La semplicità, raggiungibile solo con l'eliminazione degli elementi superflui, compreso le pareti divisorie interne e la concezione delle stanze come luogo chiuso; la semplificazione della pianta corrisponde a una semplificazione della vita domestica con meno servitù;
- La necessità che ci siano tanti stili di edificio quanti sono gli stili degli uomini;
- Il rapporto armonico tra l'edificio e l'ambiente: "un edificio dovrebbe apparire come se sorgesse spontaneamente dal terreno dove è situato" accentuando l'aspetto delle superfici orizzontali del manufatto. Anche l'arredamento deve essere parte integrante e organica dell'edificio (gli arredi sono disegnati dall'architetto stesso e incassati nelle pareti). Gli impianti, poi, devono essere incorporati come elementi integrati nella struttura;
- La necessità di scegliere colori in armonia con il paesaggio;
- La necessità di valorizzare i materiali nel loro aspetto naturale ed evidenziare il sistema costruttivo degli edifici, rendendo evidenti gli elementi portanti e quelli portati; evitare, inoltre, le combinazioni di diversi materiali usandone possibilmente uno la cui natura si leghi all'edificio divenendo espressione della sua funzione;
- L'esigenza di integrità spirituale dell'architettura: secondo wright un edificio doveva possedere qualità analoghe a quelle umane, sincerità, verità e grazia che ne avrebbero garantito la durevolezza oltre le mode passeggere (archimagazine 2015).

Il M3A prevede che l'ambiente di apprendimento adibito all'allenamento sportivo, con particolare riferimento per i luoghi destinati ad attività sportive dilettantistiche giovanili, sia stato preliminarmente progettato a livello architetto-



nico seguendo una visione di progettazione sociale-architettonica-educativa. Giova sottolineare che nella deriva culturale e architettonica dei nostri giorni, i concetti di “umano”, di “funzione”, di “organico” e di “contesto”, assumono nuove connotazioni e riacquistano un ruolo prioritario e fondamentale nel processo ideativo-progettuale. In quest’ottica, nel concetto di “ambiente di apprendimento”, il punto di vista architettonico, non può essere scisso dagli aspetti pedagogici e psicologici.

Tenuto conto che oggi quando si parla di “ambiente di apprendimento” si parla di ambiente fisico o virtuale nasce ora l’esigenza di fare una precisazione: la tecnologia non può non essere considerata in questo processo poiché oggi essa ha assunto un ruolo di primo piano nella vita di ogni essere umano. Ecco quindi che si delineano una serie di “voci” cui giova prestare attenzione quando si voglia descrivere o progettare o studiare ed analizzare un ambiente di apprendimento:

- I contributi della pedagogia e psicologia;
- I bisogni di alunni, allievi, atleti;
- Le competenze di docenti, educatori, allenatori.
- I contributi dell’architettura, intesa come insieme sistemico degli elementi fisici che definiscono gli spazi e il contesto in cui l’ambiente viene circoscritto, comprendente anche il rispetto delle normative;
- La tecnologia intesa come quegli elementi tecnologici che creano un collegamento tra lo spazio, gli alunni, gli allievi, gli atleti e i docenti, educatori, allenatori.

L’insieme di questi aspetti costituisce il sistema con cui un progettista di ambienti di apprendimento, un’équipe multidisciplinare, deve necessariamente confrontarsi.

Non esiste una ricetta unica che porti all’idea progettuale che possa così essere ripetibile in situazioni differenti, il frutto della progettazione dipende da molti fattori ma abbiamo potuto quantomeno indicare alcuni parametri che possono aiutare ad avvicinarsi sempre di più all’obiettivo di realizzare strutture ed edifici che soddisfino in maniera crescente i bisogni e le necessità espresse dal settore sportivo giovanile.

Quando ci si avvicina alla progettazione di un ambiente di apprendimento il punto di partenza è il lavoro in team, ad esempio il confronto tra architetto, pedagogo, psicologo e ingegnere che dialogano con i responsabili delle associazioni sportive dilettantistiche del territorio in cui il contesto di allenamento e quindi l’ambiente di apprendimento sarà progettato e da loro gestito.

## Riferimenti bibliografici

- Aalto, A. (1940). The Humanizing of Architecture. *The Technological Review*. 43, 1, novembre, 14-16
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper.
- D’Apolito, G., Amaricci, A. (2011). *Teorie dell’apprendimento*. Roma: ENDO-FAP.
- De Botton A. (2006). *The architecture of happiness*. New York, NY: Pantheon Books . Tr.it. Di Beretta S. (2006). *Architettura e felicità*. Parma: Ugo Grande.
- Farnè, R. (a cura di) (2008). *Sport e formazione*. Milano: Guerini Scientifica.
- Isidori, E. (2013). *La pedagogia dello sport*. Roma: Carocci.

- Isidori, E., Fraile, A. (2012). *Pedagogia dell'allenamento. Prospettive metodologiche*. Roma: Edizioni Nuova Cultura.
- Lombardozi, A., Musella, G., Balducci, F., Barigelli, E. (2001). *Giochi sportivi*. Padova: Piccin.
- Paparella, N. (1988). *Pedagogia dell'apprendimento*. Brescia: La Scuola.
- Parlebas, P. (2001). *Giochi e sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica*. Torino: Il Capitello.
- Perucca, A. (2006). *Modelli della relazione nelle attività di laboratorio e di tirocinio*. In: A. Perucca (a cura di). *Le attività di laboratorio e di tirocinio nella didattica universitaria* (pp.185-199). Roma: Armando.
- Varisco, B. M. (2002). *Costruttivismo socio-culturale, genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*. Roma: Carocci.
- Warnier, J. P. (2005). *La cultura materiale*. Roma: Meltemi.
- Wilson, B. G. (1996). *What is a Constructivist learning environment?* In Wilson B.G., *Constructivist learning environment. Case of studies in instructional design*. Englewood Cliff, NY: Educational Technology Publications.
- Wright, F. L. (1908). In the cause of architecture. *Architectural Record*, 23, March, 155-222.
- Wrisberg Craig, A. (2007). *Sport Skill Instruction for Coaches*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Vygotskij, L. (1931). *Pensiero e linguaggio. Ricerche psicologiche*, ed. it. (1990) a cura di L. Mecacci. Roma-Bari: Laterza.

## Sitografia

- Denaro A. *Formare ad una cultura ecologicamente orientata, una sfida pedagogica tra etica e sostenibilità*, Università degli studi di Firenze, Facoltà di Scienze della Formazione, Corso di Laurea in Teorie della comunicazione. Tutor supervisore Prof. A. Mariani, A.A. 2010-2011.
- Reperibile in [http://www.cartadellaterra.org/media/Denaro%20Alessandra-Tesi\\_2.pdf](http://www.cartadellaterra.org/media/Denaro%20Alessandra-Tesi_2.pdf) visualizzato il 14/03/2015.
- [http://unipd-centrodirittumani.it/public/docs/88\\_01\\_131.pdf](http://unipd-centrodirittumani.it/public/docs/88_01_131.pdf).
- <http://www.archimagazine.com/alezione-corbu.htm>.
- <http://www.guidaolimpiadi.it/>.
- <https://www.sportgoverno.it/attivita/internazionale/consiglio-deuropa-carta-dello-sport.aspx>.